

EL KIOSCO DEL SABER, APRENDIENDO, COMPRENDIENDO Y RESOLVIENDO

César Alexander Suarez Sandoval

Trabajo de grado presentado para optar al Título de
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesor

Efraín Alonso Nocua Sarmiento
Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MODALIDAD VIRTUAL
BOGOTÁ, D.C.
Octubre de 2018

Copyright © 2018 por Cesar Alexander Suarez Sandoval. Todos los derechos reservados.

Tabla de contenido

Resumen	1
Abstract	2
Capítulo 1	3
Descripción del Problema.....	3
Formulación del Problema.....	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	5
Justificación.....	6
Capítulo 2	8
Marco Referencial.....	8
Marco Conceptual	10
Capítulo 3	16
Población.....	16
Muestra.....	17
Técnicas e instrumentos.	17
Tipo de Investigación.	16
Enfoque de Investigación.....	16
Línea de Investigación.	16
Grupo de Investigación.....	16
Aplicación del Instrumento.....	18
Capítulo 4	20
Diseño De La Estrategia.....	20
Plan de acción.....	21
Tiempos.	21
Evaluación y seguimiento.....	23
Capítulo 5	25
Conclusiones y Recomendaciones.....	25
Lista de Referencias	27
Anexos.....	29

Resumen

La siguiente propuesta busca mejorar la comprensión de lectura y la interpretación textual de forma progresiva en una población de 22 estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa José Miguel López Calle, mediante la aplicación de un instrumento diagnóstico de investigación se determinó que las actividades artísticas y los juegos de pelota eran las principales actividades de preferencia de los estudiantes, se elaboró un plan de acción teniendo en cuenta la problemática identificada incorporando el componente lúdico en las acciones a realizar.

Palabras clave: Lectura, Interpretación y Lúdica.

Abstract

The following proposal seeks to improve reading comprehension and textual interpretation in a programmatic manner in a population of 22 students of the second grade of the José Miguel López Calle Educational Institution. Through the application of a diagnostic research instrument it was determined that the artistic activities and the ball games were the main activities of preference of the students, a plan of action was elaborated taking into account the problematic one identified incorporating the playful component in the actions to realize.

Keywords: Reading, Interpretation and Playful.

Capítulo 1

Descripción del Problema.

Durante los últimos años, en la Institución Educativa José Miguel López Calle [I.E. JMLC] (2015, 2016 y 2017) ubicada en el corregimiento el Capricho, Guaviare se han presentado bajos desempeños en las pruebas de estado, (Saber e ICFES), en donde se evidencia una muy baja comprensión lectora, dificultades para interpretar enunciados, textos y preguntas debido a las falencias en los niveles de lectura: crítica intertextual, inferencial y literal (Ministerio de Educación Nacional [MINEDUCACIÓN], 2018).

La baja comprensión lectora y la falta de interpretación, ocasiona un bajo desempeño en las áreas de lenguaje y matemáticas entre otras, dando como resultado un (Índice Sintético de la Calidad Educativa [ISCE] 2016-2017) cada vez más bajo en el componente de “Desempeño” ubicando la institución educativa (Institución Educativa [I.E.], 2017- 2018) muy por debajo de la media departamental y nacional, así como una constante desmotivación por parte de la mayoría de los estudiantes que reciben notas desfavorables las cuales los desorientan y les deja sin ganas de seguir estudiando.

La mayoría de los padres de familia y acudientes de los estudiantes de la (I.E.) se dedican a labores agrícolas y ganaderas trabajando en fincas retiradas como se evidencia según los datos (ver anexos 1 y 2), dejando a sus hijos solos la mayor parte del tiempo. El poco acompañamiento de la familia en el proceso lecto escritor (ver anexo 3), durante los primeros años escolares genera un esfuerzo adicional por los docentes en los primeros grados pues el ambiente en sus hogares es difícil; en algunos casos maltratos, dificultades económicas, carencias afectivas y falta de formación académica así como pautas en la crianza.

La falta de estrategias lúdicas por parte de los docentes hacia mejorar la comprensión lectora en los diferentes grados de la (I.E. JMLC, 2018) hace que los estudiantes no sientan interés por la lectura, no comprendan los contenidos y no emplee la lectura como un pasatiempo en sus espacios extracurriculares.

La escasa comprensión lectora e interpretación textual crea una barrera adicional en los estudiantes para el ingreso a las diferentes universidades que exigen exámenes de admisión, obteniendo bajos desempeños en las pruebas de estado, Saber 11 en el (2017), 95% con puntajes inferiores a 220, reprobando exámenes de ingreso a las diferentes universidades, frustrando sus proyectos profesionales de vida y dedicándose a trabajos informales deteriorando la calidad de vida y frustrando sus sueños y deseos de superación y proyección personal.

De forma general la básica primaria de la (I.E. J.M.L.C.) continúa presentando bajos promedios en todos los grados. Solo 3 o 4 estudiantes por nivel superan el 50% en sus promedios personales en la segunda fase de las pruebas virtuales Supérate con el saber 2.0. agosto 2018, (ver anexo 4). Se presenta una relación del 65% de preguntas contestadas de forma equivocada, notando falencias tanto en conocimientos de operaciones básicas e interpretación de enunciados problema, con respecto a un 35% de fortalezas.

Teniendo en cuenta los resultados para los estudiantes del grado segundo a pesar de mejorar su desempeño respecto a las pruebas presentadas en abril, 2018 sigue evidenciándose un bajo promedio de respuestas correctas (ver anexo 5), pues solo el 33% de las preguntas fueron contestadas correctamente y solo un 1 estudiante cuenta con un promedio superior a los cincuenta porcientos, (57%), contando con un promedio grupal de preguntas contestadas correctamente de (13, 2) invitándonos a realizar la siguiente formulación del problema.

Formulación del Problema.

¿Como aportarian la aplicación de actividades artísticas y juegos deportivos, en clases de lenguaje y matemáticas, a mejorar la comprensión e interpretación de texto, preguntas y enunciados en los estudiantes de segundo grado de la (I.E. JMLC)?

Objetivo General.

Mejorar la comprensión lectora e interpretación textual realizando actividades que involucren las expresiones artísticas y los juegos deportivos, alternado saberes y contenidos en ambientes agradables de aprendizaje con los estudiantes del grado segundo de la (I.E. JMLC).

Objetivos Específicos.

Identificar en los niños del grado segundo los temas, contenidos y actividades del gusto y preferencia que aporten a la elaboración de actividades lúdico pedagógicas.

Diseñar actividades de tipo lúdicas que involucren juegos deportivos alternados con lecturas de problemas matemáticos que implique interpretar la operación básica a realizar.

Establecer un plan de acción donde se establezcan los tiempos y espacios de la presente propuesta, para dar evaluación y seguimiento a las diferentes actividades.

Despertar el interés y gusto por la lectura, motivando a los estudiantes del grado segundo a leer diferentes textos, empleando herramientas TIC y alternando las actividades lectoras con el desarrollo de expresiones artísticas.

Evaluar periodicamente aplicando simulacros tipo saber, contenidos de matemáticas y lenguaje donde se detreminen la progresión en la comprensión de textos e interpretación de preguntas y enunciados.

Mejorar los resultados en los niveles de comprensión de lectura e interpretación textual en las áreas de matemáticas y lenguaje en las pruebas saber 3° y la prueba virtual supérate con el saber 2.0.

Justificación.

La necesidad de implementar estrategias que apoyen los procesos de lectura y comprensión e interpretación textual desde las diferentes asignaturas es la principal tarea y objetivo por parte de los docentes, pues se hace necesario buscar estrategias y crear propuestas que aporten a mejorar la comprensión e interpretación de lo que se lee.

Teniendo en cuenta los reportes generales de la excelencia (ISCE, 2017-2018) en los dos últimos años la institución ha mostrado que más del 70% de los estudiantes se encuentran en los niveles insuficiente y mínimo con tendencia a desmejorar de forma general en los diferentes grados evaluados: tercero, quinto, noveno y once.

Si profundizamos en los resultados del grado tercero (ISCE, 2015, 2016 y 2017) se sugiere plantear nuevas estrategias que aporten a mejorar el desempeño en las pruebas así como en los diferentes compromisos académicos institucionales, en el primer ciclo escolar que comprende los grados primero a tercero se establecen unos Estándares Básicos de Competencias en el área de lenguaje en los factores comprensión e interpretación textual y literatura en sus enunciados identificadores hace referencia “Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades” y “Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica” (Pág. 32-33) como un primer nivel donde el estudiante en su proceso lector debe comprender diferentes tipos de textos, extraer sus ideas principales, argumentar y proponer sobre ellas.

Como referente se tomaron en cuenta algunos conceptos de Johan Huizinga en su obra *Homo Ludens* (1972), donde la presente propuesta busca la implementación de la lúdica en las actividades pedagógicas teniendo en cuenta la variedad y preferencias de los niños en algunas actividades más que en otras. Se establezcan un conjunto de actividades artísticas como el dibujo, la pintura, el modelado, el teatro y la música implicando la comprensión lectora y haciendo que estos elementos activos sean tenidos en cuenta durante las diferentes sesiones, por otro lado, se involucran los juegos deportivos alternados con las matemáticas tanto para el conteo de puntos, como las operaciones básicas que deben aplicarse de acuerdo a la interpretación de los diferentes enunciados problema.

Capítulo 2

Marco Referencial.

La (I.E. JMLC) se fundo en el año 1974, durante la decada de los sententa fue reconstruida en materia (ladrillo y cemento), posteriormente en 1999 se da la continuidad de los estudios de la básica secundaria y es en el año 2003 la (I.E.) logra la primer promoción de bachilleres,

En la actualidad cuenta con las modalidades de preescolar, básica primaria, Básica secundaria, media vocacional, educación para adultos ciclo I de alfabetización y la modalidad de estudios Cafam ciclos del 2 al 6, contando con 520 estudiantes matriculados en sus 4 sedes, atendiendo una población asotada durante muchos años por la violenciay el abandono por parte del estado, con vías en muy mal estado y productos a costos muy elevados disminuye la calidad de vida de los habitantes del Capricho Guaviare..

La poca conectividad a internet y la falta de torres para las telecomunicaciones hacen que la zona sea muy aislada, contando con muy poca apoyo de programas sociales para niños y jovenes por parte del estado.

La actual propuesta investigativa busca desde cuatro áreas principales: la Artística, las Matemáticas, el Lenguaje y la Educación física, motivar a los niños y niñas desde lo lúdico a leer, mejorar los niveles de lectura y la comprensión lectora en transversalidad con aprendizajes de otras asignaturas. Para Henríquez y Reyes (2008). La transversalidad “son temas que no necesariamente tienen que conformar una asignatura en particular ni recibir un tratamiento especial dentro del currículo, sino que deben abordarse en todas las áreas que lo integran y en toda situación concreta de aprendizaje” (p.14). por lo cual los aprendizajes no

tienen una barrera definida que los separa entre las diferentes áreas, sino que estas giran en función a un aprendizaje.

El (MINEDUCACIÓN, 2017-2018) con los (Derechos Básicos de Aprendizaje [DBA], 2017) nos muestran las metas a corto plazo que cada grado debe alcanzar cumpliendo las diferentes competencias para poder lograr los estándares. Para el grado segundo y tercero los (DBA, 2017), número 1 y 7 indican que el estudiante debe leer con fluidez un texto y explicar el mensaje principal, en los derechos 8 y 9 el estudiante identifica palabras claves en el texto y sus personajes principales. Estos (DBA, 2017), orientan la propuesta investigativa y son metas claras a lograr en el desarrollo de la misma.

El área de lenguaje en los diferentes niveles básica primaria, básica secundaria y media en los componentes pragmático, semántico y sintáctico evidencia diferentes procesos que el estudiante progresivamente en los diferentes grados debe alcanzar empleando los (DBA, 2017) alcanzando los estándares de forma secuencial y progresiva por grados, en tanto, son el principal referente en la elaboración de material y prácticas pedagógicas.

Desde la normatividad lo primero que encontramos en la Constitución Política de Colombia (1991) en su artículo 67 contemplando “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y los demás bienes y valores de la cultura.” (p. 29).

La ley 115 (1994) en su artículo 5 inciso 9 “El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país” (P.33). invitando a todas las (I.E.) del país a generar adecuados procesos de

enseñanza reflexión y crítica en los estudiantes mediante una educación que aporte a mejorar la calidad de vida en sus contextos.

También la ley 115 (1994) en la sección tercera, artículo 20. Los objetivos generales de la educación básica. En los incisos b) y C) “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente” y “Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana” (p.40). Los objetivos se relacionan directamente con el planteamiento de la actual propuesta fomentando la lectura crítica la comprensión y el análisis de problemas cotidianos mediante el razonamiento lógico.

Por otro lado, la ley 1098 de (2006), en sus artículos 28 y 42 menciona la responsabilidad del estado y las obligaciones de las (I.E.), siendo la educación gratuita y obligatoria, los ambientes escolares deben promover un trato respetuoso y equitativo para cada uno de los niños y las niñas. De igual manera se invita a promover espacios de libre opinión y expresión, así como programas que promuevan la cultura la literatura y el arte.

Marco Conceptual

El juego como proceso intelectual o acto inteligente que comprende cierta extensión donde la herencia transmite hábitos propios que determina particularidades en la forma de jugar del niño y la niña interactúan. Según (Groos, 1898).

La importancia del contexto, el medio social con el que el estudiante relaciona su aprendizaje con saberes previos siendo fundamental el docente y los compañeros en el proceso de aprendizaje, dicho por (Ausubel, 1976). La referencia del docente como una figura mediadora, facilitadora que acompaña y brinda herramientas para la construcción del

conocimiento, que se va edificando de saberes anteriores y que es comprendido en función a un uso práctico o una aplicación del mismo.

El juego en las labores, tareas, o actividades pedagógicas se convierte en un “antídoto” refiriéndose a que cambia la percepción de las cosas, haciendo las ocupaciones agradables, tranquilizando “el espíritu”, al integrar los juegos en los espacios de aprendizaje, se transmiten conocimientos y saberes desde lo espontáneo y no desde la necesidad, logrando que las actividades sean agradables y saliendo de lo rutinario (Huizinga, 1938).

En el desarrollo de los problemas matemáticos y preguntas problema que implique el uso de operaciones básicas serán alternados con juegos deportivos teniendo en cuenta los fundamentos que da Huizinga en su obra *Homo Ludens* (2007) En el capítulo 10 “Formas lúdicas del Arte” establece un paralelo entre las expresiones artísticas y el juego, diciendo. “El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad” (p.202). Comparando esta percepción del juego con las expresiones artísticas musicales, el juego en sus características de ser reglado y estar sujeto a normas, no siempre estas son deben ser convencionales, pueden estar presentes de forma que escape a lo real, y los parámetros que conocemos (normales).

La propuesta incorpora el aspecto artístico musical desde la ambientación de las actividades, junto con el juego buscan el agrado y la motivación a participar en actividades pedagógicas los juegos tendrán unas reglas base que serán soporte para que los niños construyan sus propias normas y cambien si es necesario algunas reglas planteadas al inicio.

Por otra parte, menciona Huizinga (1972) “la validez de las formas de su función se haya determinado por normas que están más allá del concepto lógico y de las formas visibles o palpables” (p.202). Entendiendo que la función o el objetivo en el juego puede variar, que a

pesar de estar compuesto por normas, estas no son visibles, presentando un plano imaginario flexible de la realidad poco lógico donde el individuo expresa creativamente.

La propuesta integra expresiones lúdicas como el teatro, el juego, el dibujo y la pintura contemplando que hay variedad de actividades para diferentes gustos y necesidades de satisfacción de los estudiantes, lo que para una persona pueden llegar a ser lúdico y agradable, para otros estudiantes tal vez no como lo menciona (Huizinga, 1938).

Teniendo en cuenta las edades de los niños (población) de la actual propuesta. Piaget (1991). Clasifica esta etapa como “LA INFANCIA DE LOS 7 A LOS 12 AÑOS” (p.54). En estas edades refiriéndose al trabajo en equipo, y la cooperación al realizar actividades de aprendizaje entre estudiantes Piaget (1991). “Desde el punto de vista de las relaciones interindividuales el niño, a partir de los siete años, es capaz, efectivamente, de cooperar puesto que ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás, sino que disocia estos últimos para coordinarlos” (p.55).

El desarrollo de actividades pedagógicas que implique la solución de operaciones básicas inmersas en problemas matemáticos según Piaget (1991) “a partir de los siete u ocho años, vemos cómo se constituyen sistemas de operaciones lógicas que no interesan aún a las proposiciones como tales sino a los propios objetos, sus clases y sus relaciones” (p.116).

La flexibilidad en el desarrollo de actividades permiten la cooperación entre compañeros de grupo, potenciando los diferentes saberes, por lo que el contexto social inmediato en el aula de clases busca lograr ambientes de aprendizaje agradables y colaborativos. Vygotsky (1979) se refiere a la Zona de Desarrollo Próximo diciendo “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” (p.133).

Los procesos cognitivos que logran organizar y estructurar los estudiantes para Piaget (1991) “Este primer conjunto de operaciones, que denominaremos «operaciones concretas», no consiste más que en operaciones aditivas y multiplicativas de clases y de relaciones” (p.116). El desarrollo de acertijos matemáticos aportan al desarrollo y consolidación de estas operaciones.

Antecedentes investigativos.

Barahona y Hurtado (2016) su tesis "Estrategias lúdicas para contribuir en el proceso de la comprensión lectora en el grado cuarto c de primaria de la institución educativa ciudadela de occidente" buscaron mediante actividades lúdicas, aumentar su comprensión lectora y mejorar procesos académicos y sociales. Para lo cual se aplicaron a 17 estudiantes del grado cuarto c, cuatro talleres lúdicos que comprendían apoyos audiovisuales y kinestésicos apoyados en la teoría de VARK y teniendo en cuenta los tipos de aprendizajes valorados en las encuestas iniciales donde se consultaron a los niños y niñas de qué forma les gustaba aprender. Se concluyó que los estudiantes se divirtieron aprendiendo y se demostró una vez más que hay variedad a la hora de aprender y recibir el conocimiento, también mayor interés cuando se aprende jugando mediante la lúdica.

Lozano y Olaya (2016) en su tesis “Me divierto y aprendo, comprendiendo lo que leo” mediante estrategias didácticas buscó mejorar la comprensión lectora con una muestra de 20 estudiantes de grado 3° y 15 de grado 5°, de la institución Técnico Agropecuaria sede Marco Fidel Suarez del municipio de Tibacuy. Se empleó el tipo de investigación cualitativa de observación descriptiva, los cuales emplearon las TIC como herramientas audiovisuales siendo canales facilitadores de aprendizaje en los diferentes talleres abordados en 5 fases. Se incentivó en los estudiantes el hábito de leer diariamente y extraer la esencia de las lecturas.

De igual manera se concluye afirmando que las actividades debidamente planeadas y estructuradas teniendo en cuenta factores lúdico propicia el placer de comprender y leer.

Gutiérrez Fresnada, R (2016) en su artículo “La lectura dialógica como medio para la mejora de la comprensión lectora” Investigaciones sobre lectura, en este estudio se buscó analizar si, a mediante programas de aprendizaje que comprendían la lectura dialógica junto con las prácticas cotidianas centradas en la enseñanza de la lectura, se generan habilidades de lectura mejoradas. Se utilizó un diseño de grupo de comparación cuasi experimental con medidas de pre prueba y pos prueba. La muestra estuvo compuesta por 120 estudiantes de entre 8 y 9 años de los centros educativos de la provincia de Alicante. Se empleó el test ACL-3 compuesto por 7 textos, 25 ítems con una fiabilidad medida con el coeficiente KR-20 de 0.80 y la escala de conciencia lectora (ESCOLA) compuesto por 56 ítems con una consistencia interna de 0.85. Los resultados que aportó la investigación exaltan el valor potencial del programa y apoyan el desarrollo de modelos de enseñanza que integren las prácticas de lectura dialógica ya que ayudan el aprendizaje de la comprensión lectora.

Alastre (2005) en su artículo “Comprensión de la lectura inicial. Consideraciones actitudinales acerca de la lectura y la escritura en el nivel de educación inicial” reflexiona sobre el proceso enseñanza aprendizaje en la edad temprana, el papel fundamental del maestro y el contexto social, citando algunos pedagogos como (Vygotsky, 1995), y sus zonas de desarrollo próximo, también (Ausubel 1976), y el aprendizaje significativo & (Braten 1991), quienes mencionan la cooperación del aprendizaje social y los estímulos de su medio.

Concluye que el juego y las actividades lúdica mejoran la disposición y la motivación en los procesos de lectura y escritura. Menciona la importancia de incorporar lo físico y en representaciones teatrales que aportan en los procesos de comprensión lectora.

En la actualidad no se ha planteado una propuesta o investigación que contemple mejorar la comprensión lectora y la interpretación de textos y enunciados problemas en las áreas de lenguaje y matemáticas. Son muchas las investigaciones referentes a mejorar la comprensión lectora, a incentivar el gusto y hábitos por la lectura, sin embargo, siempre habrá nuevas formas de proponer mejorar la comprensión y la interpretación textual saliendo de los esquemas tradicionales que aburren a los niños y niñas y que en ocasiones limita sus aprendizajes.

Capítulo 3

Tipo de Investigación.

El presente proyecto aplica una investigación cualitativa teniendo en cuenta la percepción descriptiva de una problemática mediante la entrevista el contexto educativo, en la aplicación del instrumento diagnóstico se graficaron algunas preguntas cerradas, en algunos apartes del documento de forma sencilla se mencionan valores estadísticos.

Enfoque de Investigación.

La propuesta cuenta con un enfoque investigativo de tipo acción participación donde el investigador y su objeto de estudio en este caso los estudiantes de segundo grado de la (I.E. JMLC), aportan en la identificación del problema y son un agente activo en las estrategias o propuestas para solucionar y superar las dificultades.

Línea de Investigación.

Teniendo en cuenta la problemática presentada en la propuesta anterior, la línea de investigación que mejor se relaciona es *Evaluación, Aprendizaje y Docencia*, pues su finalidad es dar estudio a problemáticas presentadas directamente implicadas en los procesos enseñanza -aprendizaje, los cuales se relacionan con situaciones, saberes y experiencias pedagógicas.

Grupo de Investigación.

El grupo de investigación al que se relaciona es “La razón pedagógica” teniendo en cuenta principalmente sus enfoques metodológico conceptual, su esencia social en el contexto educativo que implica búsqueda o elaboración de propuestas que aporten a solicitar las problemáticas al interior de las (I.E.).

Población.

La presente propuesta se aplicará a 22 estudiantes del grado segundo de la (I.E. JMLC). sede principal el Capricho, ubicado a 40 kilometros de San José del Guaviare.

Muestra.

Para la elaboración de la propuesta, la muestra se generó mediante el muestreo no probabilístico de tipo accidental o casual (Bolaños, 2012), entrevistando a 16 estudiantes: 9 niñas y 7 niños, en edades entre los 7 y los 10 años de edad. El 37,5 % (6) de los estudiantes muestreados han repetido años escolares, presentado dificultades como baja visión, dificultad para concentrarse y seguir procedimientos, y el 12,5 % (2 estudiantes) de la muestra presenta necesidades educativas especiales (N.E.E.).

Técnicas e instrumentos.

Teniendo en cuenta, Vargas en su artículo (cita a Denzin y Lincoln, 2005), refiriéndose a la entrevista como “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas”(p.643). La actual propuesta investigativa aplicó una entrevista de tipo semiestructurada donde se realizaron en un primer momento preguntas cerradas con opción multiple para lo cual se dio lectura al guión de la entrevista con diferentes opciones de respuesta. La segunda parte del guión estuvo compuesto por preguntas de tipo abiertas, aplicadas sin un orden determinado y a manera de conversación, los niños y niñas del grado segundo expresaron sus opiniones de forma libre y particularizándo en algunas respuestas.

Los estudiantes fueron citados a la (I. E.) en horario extra curricular donde no contaron con distracciones y contando con el concetimiento firmado de los padres de familia, o acudientes (ver anexo 7), y respondieron de forma expontanea el cuestionario, se utilizó un

celular digital de audio, donde se realizaron la lectura de preguntas de forma clara y sin persuadir respuesta al guión de la entrevista (ver anexo 8).

Aplicación del Instrumento.

En la aplicación del instrumento se pudo observar que los niños del grado segundo tienen poca influencia respecto a la lectura en sus hogares, como se evidencia en el (anexo 3), pues son muy pocas las personas que los niños ven leer, la mayor parte del tiempo están solos sin sus padres y no cuentan con actividades orientadas hacia su tiempo libre predominando dormir, hacer tareas y jugar solos con los pocos elementos que cuentan en sus viviendas (ver anexo 6). En la mayoría de las viviendas no cuentan con un televisor, por cortos espacios de tiempo en las tardes ven TV, en casas vecinos. Carecen de electrodomésticos, y en la mayoría de los hogares no cuentan con libros.

Buscando las temáticas que presentan mayor dificultad los estudiantes opinaron que los ejercicios de matemáticas que presentan mayores dificultades son las restas prestando y las multiplicaciones, pues todavía no las entienden bien (dudas en los procesos), por otra parte a la mayoría de los niños les gustan las adicciones y los ejercicios de secuencias numéricas y patrones de números ascendentes y descendentes pues identifican las cantidades y su orden en la recta numérica.

En las clases de lenguaje se les dificulta la transcripción de texto, y la gran mayoría de los estudiantes no le agrada resolver guías donde tengan que transcribir, por otra parte sienten gusto por hacer dibujos y colorear (personajes de cuentos o fábulas). Algunos niños ven la lectura como algo interesante y sienten agrado, pues leen de forma libre sin la presión de los adultos como un pasatiempo.

Las actividades que más disfrutaban y sintiendo gozo tanto dentro y fuera de la institución educativa son las actividades de pintura, juegos con balones o pelotas, ver cuentos infantiles proyectados, leer cuentos infantiles o fabulas con imágenes y jugar con tablas o celulares, actividades de motricidad fina como recortar, pegar y colorear.

Capítulo 4

Diseño De La Estrategia.

El kiosco del Saber busca adecuar el aula de clases, donde diferentes actividades lúdico pedagógicas permitan a los niños y niñas del grado tercero aprender de forma divertida saberes en las áreas de lenguaje y matemáticas. Por tanto, el aula de clase se divide en 4 espacios, los cuales formarán grupos de 5 o 6 estudiantes ubicados de forma libre.

Cada *base* estan compuestas de dos actividades, una actividad pedagógica y una actividad lúdica, en cada base se encontrata un cartel donde se den las orientaciones genreles de la actividad, la primera base se ejecutarán ejercicios matemáticos, una vez realice un ejercicio y la respuesta sea correcta podrá avanzar a el área de juego, (lanzamiento de bolos), anotando y sumando los pinos que derribe, al llegar a un tope de pinos continuara resolviendo otros ejercicios matemáticos.

En la *segunda* base será un espacio de lectura y dibujo, una vez lean de forma libre un cuento infantil empleando las tables, podrán realizar una corta historieta respecto al cuento leído, empleando temperas y marcadores y cartulina que el docente les facilitara.

En la tercera base realizarán problemas matemáticas que impliquen el uso de operaciones sencillas de suma, restas y multiplicaciones por cada interpretacion del problema y operación matemática resuelta correctamente los estudiantes podrán patear un balón tres oportunidades anotando la cantidad de goles que hace duante su instancia en la base..

Por ultimo en la base cuatro será un espacio audivisual para ver cuentos infantiles, donde se plasmará de forma grupal sobre una cartelera dibujos de personajes y situaciones ocurridas en el cuento que más le llamaron la atención.

Plan de acción.

Como se muestra en las tablas 2 y 3, los esquema de las actividades, las cuales se ejecutarán según la propuesta el Kiosco del Saber. Cada sesión está compuesta por cuatro bases que deberán ir rotando cada 40 minutos, cada estudiante pasará por tres bases en cada sesión y finalizando las actividades con una retroalimentación de los aprendizajes tratados en cada sesión, socialización de las respuestas de problemas y ejercicios, correcciones de las mismas y muestras de productos elaborados en clase, entre compañeros. Cada semana se realizarán variantes, rotando las actividades y cambiando los componentes lúdicos.

Tiempos.

Tabla 1
Tiempos y sesiones

Total sesiones 18 (5 Meses)		Sesiones por semana 1		Tiempo por sesión 2 horas y 30 minutos		Cada sesión se divide en 3 espacios de 40 min. y 1 de 10 min.			
Cronograma									
Sesiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Fechas	04-08- Feb-2019	11-15- Feb-2019	18-22- Feb-2019	25-28- Feb-2019	04-08- Mar-2019	11-15- Mar-2019	18-22- Mar-2019	25-29- Mar-2019	01-05- Abr-2019
Sesiones	12	13	12	13	14	15	16	17	18
Fechas	08-12- Abr-2019	15-19- Abr-2019	22-26- Abr-2019	06-10- May-2019	13-17- May-2019	20-24- May-2019	27-31- May-2019	03-07- Jun-2019	10-14- Jun-2019

Nota. Diseño propio.

El día de la semana en el cual se realiza la sesión puede variar de acuerdo a los espacios con los que cuente el docente, una semana serán en clase de matemáticas, la siguiente semana cambiará a la clase de lenguaje.

Sesión 1.

Tabla 2.
Actividades 1 - Semana 1

Bases Actividades	Descripción de la actividad.	Recursos	Número de Estudiantes
Act. -1 Base 1 Problemas matemáticos- Bolos y Lanzamientos.	La guía consta de 15 problemas matemáticos los cuales deberán transcribir, analizar y resolver. Por cada ejercicio que se realice correctamente realizara varios lanzamientos hasta lograr	15 Copias problemas matemáticos. 1 juego de bolos completo 10 conos pequeños – delimitar.	5 estudiantes

	derribar 10 pinos o bolos. Seguidamente continuara resolviendo los ejercicios de la guía.		
Act. -1 Base 2 Lectura digital y dibujo historieta – Expresión Artística.	Los cuentos infantiles descargados de la página: Cuento Infantiles A dormir Una vez el niño o niña realice la lectura, podrán plasmar de forma creativa una pequeña historieta (situaciones que le llamaron la atención)	5 tablas, 15 cartulinas. 1 USB con los cuentos descargados, 12 tarritos de temperas, 6 Pinceles 1 caja de marcadores.	5 estudiantes
Act. -1 Base 3 Operaciones Básicas- Mini fútbol y estadística.	Realizaran operaciones matemáticas sencillas de suma, restas y multiplicaciones. Por cada operación matemática resuelta correctamente los estudiantes podrán patear un balón en tres oportunidades anotando en una hoja de registro los errores y aciertos en este ejercicio para al finalizar expresarlo de forma gráfica en barras.	15 copias de la guía con operaciones. 1 balón de futbol #4 1 mini cancha (portería) 10 conos pequeños – delimitar.	5 estudiantes
Act. -1 Base 4 Mini Cinema - Expresión Artística.	Es un espacio para ver videos de cuentos infantiles, donde se plasmará de forma grupal sobre una cartelera dibujos de personajes y situaciones ocurridas en el cuento que más le llamaron la atención.	1 Computador , 1USB, 1 kit de parlantes, 3 pliegos de cartulina 6 temperas, 1 caja de marcadores y pinceles, 1 tarro de colbón.	5 estudiantes

Nota. Diseño Propio.

La propuesta sera aplicada en las horas de lenguaje y matemáticas, la planeación y preparación de las actividades sera ajustadas de acuerdo al planteamiento curricular de la (I.E.), Se valorará la participación y producción de los trabajos realizados en las actividades como calificación para las diferentes asignaturas de acuerdo al (Sistema Institucional de Evaluación [S.I.E]).

Sesión 2.

Tabla 3.

Actividades 2 – Semana 2

Bases Actividades	Descripción de la actividad.	Recursos	Número de Estudiantes
Act.-2 Base 1 Problemas matemáticos-tiro al blanco.	Resolver nuevos problemas matemáticos, por cada problema tendrá derecho a un lanzamiento al tiro al blanco. Los problemas de la guía están en diferente orden para los 5 estudiantes.	1 diana de lanzamiento 15 copias de nuevos problemas	5 estudiantes
Act.-2 Base 2 Lectura digital- Teatro	Sobre los cuentos leído en la tablet realizar una representación sobre el personaje que más le llamo la atención del cuento leído. Puede ser un animal	6 tablet, 1 USB, vestuarios, (pelucas, pantalones de colores y vestidos)	5 estudiantes

Act. -2 Base 3 Operaciones Básicas-Bolos.	Realizaran operaciones matemáticas sencillas de suma, restas y multiplicaciones. Deberá lanzar hasta lograr derribar 10 pinos o bolos. Seguidamente continuara resolviendo los ejercicios de la guía.	1 juego de bolos completo 10 conos pequeños. 15 copias con operaciones básicas.	5 estudiantes
Act. -2 Base 4 Mini Cinema- Mímica- narración	Es un espacio para ver videos de cuentos infantiles, después en dos pequeños párrafos realizara una narración de lo visto en los videos y seguidamente tratara de representarlo de forma mímica.	1 Computador , 1USB, 3 cuentos infantiles en videos, 15 hojas para las narraciones.	5 estudiantes

Nota. Diseño Propio.

Evaluación y seguimiento.

Se establecieron una fechas con un rango flexible buscando dar mayor control y seguimiento a la propuesta para poder dar cumplimiento al plan de acción de las actividades en los tiempos y sesiones establecidos en el cronograma.

Cada 2 semanas se realizará una encuesta donde se pregunten sugerencias, los niños propongan nuevas actividades y comentarios importantes respecto a la percepción de las actividades en las áreas de lenguaje y matemáticas.

Quincenalmente se aplicará a manera de simulacro una prueba tipo saber de lenguaje y matemáticas con el objetivo de evaluar los niveles de comprensión en la lectura, análisis y la solución e interpretación de problemas matemáticos.

Cada 8 días se implementarán nuevas actividades, que motiven a la participación, también se transversalizaran contenidos y saberes acordes al plan de aula institucional, se corregirán posibles dificultades que se presenten.

Al finalizar cada sesión se valorará el comportamiento, se realizara una retroalimentación de las diferentes actividades fomentando la participación y la argumentación teniendo en cuenta las evidencias de aprendizaje como historietas, ejercicios matemáticos, operaciones básicas y dibujos entre otros, la calificación será tomada en cuenta como trabajo en clase según el (S.I.E) y el plan de aula quincenal.

Se invitará de forma periódica a la coordinadora académica de la (I.E.) y a la tutora del (Programa Todos Aprender [P.T.A], 2018-2019), quien apoyarán la propuesta y darán continuos aportes sobre los aspectos a mejorar y potencializar a nivel de aprendizajes.

La propuesta continuará en marco de la futura tesis y estudios de maestria, por tal razón se evaluará su efecto tanto académico como corportamental y actitudinal respecto a las diferentes áreas, así como en la comprensión lectora y la interpretación textual, y de lograr los resultados esperados tendra una aplicación a la básica primaria y las dos sedes de la intitución en las veredas vecinas Mirolindo y El Dorado.

Capítulo 5

Conclusiones y Recomendaciones.

Mediante la aplicación del instrumento investigativo, (encuesta) se logró identificar las necesidades y falencias que los estudiantes viven y, teniendo en cuenta las actividades que realizan a diario, se establece un punto de partida hacia la construcción del presente proyecto.

El diseño de la propuesta está centrado en la transversalidad, donde se propone un cambio a las clases convencionales de lenguaje y matemáticas y, se abre la posibilidad de mejorar mediante la lúdica, generando en la escuela ambientes agradables de aprendizaje cambiando la rutina de su contexto social y familiar.

Por solicitud escrita al concejo académico de la (I.E. JMLC). Se pidió la autorización para aplicar el presente proyecto de investigación a ejecutarse durante los cinco primeros meses (primero y segundo período académico), 2019.

Se lograron establecer unos tiempo con el objetivo de dar cumplimiento y buscando ser un referente para aplicarse a la básica primaria (I.E. JMLC) para el año 2019 contando con un cronograma y la aprobación de la coordinadora académica y el rector de la (I.E.).

En la propuesta esta diseñada de forma flexible lo que implica que a medida de su ejecución algunos aspectos referentes a tiempos y actividades se innovaran y se tendrán en cuenta las opiniones de los estudiantes así como los resultados de las evaluaciones académicas.

En la elaboración de la presente propuesta se aclararon conceptos, y se profundizaron teorías de diferentes autores de los cuales se tomaron algunos aportantes y teorías como soporte y justificación de la misma. En esencia busca superar las dificultades del contexto educativo, aportando a un cambio institucional y a un crecimiento personal desde lo académico en las prácticas pedagógicas.

Por último quisiera expresar un agradecer a los diferentes docentes de la fundación universitaria los libertadores que compartieron sus conocimientos y orientaron de forma permanente la elaboración de la presente propuesta, fomentando la innovación de proyectos investigativos que aportan a cambios sociales en los diferentes contextos educativos, resaltando la construcción de los ambientes agradables de aprendizaje y la aplicación de estrategias que favorecen el intercambio y la adquisición de saberes.

Lista de Referencias

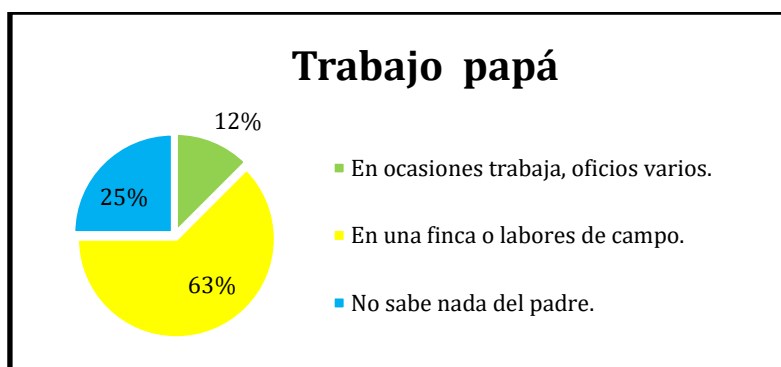
- Alastre, D. (Enero - Marzo, 2005). Comprensioón de la lectura inicial. Concideraciones actitudinales acerca de la lectura y la escritura en el nivel de educación inicial. *Educere, Redalyc*. Recuperado de <http://www.redalyc.org.com/articulo.oa?id=35602817>
- Ausubel, D.P. (1976). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México, Editorial Trillas. Traducción al español de Roberto Helier D., de la primera edición de Educational psychology: a cognitive view.
- Bolaños, E.(Enero - Junio, 2012). Muestra y Muestreo. Universidad a Autónoma del Estado de Hidalgo, Escuela Superior de Tizayuca. Recuperado de <file:///D:/Usuarios/ADMIN/Desktop/TESIS/Muestra%20y%20Muestreo%20-%20Bolaños%20Rodríguez.pdf>
- Barahona C. & Hurtado A. (2016). *Estrategias lúdicas para contribuir en el proceso de la compresión lectora en el grado cuarto C de primaria de la institución educativa de ciudadela de occidente*. (Tesis de especialización) Fundación Universitaria los Libertadores, Calarca, Colombia.
- Centro de Escritura Javeriano (2017). *Normas APA sexta edición*. Recuperado de <https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>
- Corte Constitucional, Consejo Superios de la Judicatura, CENDOJ y BELM (2016). *Constitución política de Colombia 1991*. Recuperado de <http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>
- Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Londres, Inglaterra: Sage.
- Gutierrez R. (Enero, 2016). La lectura dialógica como medio para la mejora de la compresión lectora. *ISC Investigaciones sobre lectura, Redalyc*. Recuperado de <http://www.redalyc.org.com/articulo.oa?id=446243923005>
- Heríquez y Reyes (2008). *La transversalidad: Un Reto para la Educación Primaria y Secundaria*. Recuperado de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039738.pdf>
- Huizinga J. (2007) *Homo ludens*. Madrid, España. Alianza editorial, S. A.
- Ley 115 del 8 de febrero de1994. (2009). *Por la cual se expide la ley general de educación*. Bogota, Colombia: Momo Ediciones.

- Lozano Y., & Olaya M. (2016). *Me divierto y aprendo, comprendiendo lo que leo*. (Tesis de especialización) Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Martínez E. (2008). EL JUEGO COMO ESCUELA DE LA VIDA KARL GROOS. *Magister. Revista Micelánea de Investigación*. (n°22), 7-22. Recuperado de <file:///D:/Usuarios/ADMIN/Desktop/TESIS/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872-Groos.pdf>
- Ministerio de educación. (2018). Colombia aprende la red de conocimiento. “Derechos Básicos de Aprendizaje” Recuperado de https://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-349446_genera_dba.pdf
- Ministerio de educación. (2018). Colombia aprende la red de conocimiento. “Los niveles de lectura” Recuperado de <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/2%20Guías%20niveles%20de%20lectura.pdf>
- Ministerio de educación. (2018). Colombia aprende la red de conocimiento. “Índice Sintético de la Calidad Educativa” Recuperado de <http://aprende.colombiaaprende.edu.co>.
- Ministerio de educación nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Piaget J. (1991). *Seis Estudios de Psicología*. Recuperado de http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Procuraduría General de la Nación (2010). *Código de la infancia y la adolescencia. (ley 1098 de noviembre 8 de 2006)*. (Concordado) Recuperado de http://www.sipi.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/sipi_normativa/codigo_de_infancia_y_adolescencia.pdf
- Universidad de Jaén. (2018). Andalucía, España. Recuperado de http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_entrevista.pdf
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires, Argentina: Grijaldo.

Anexos

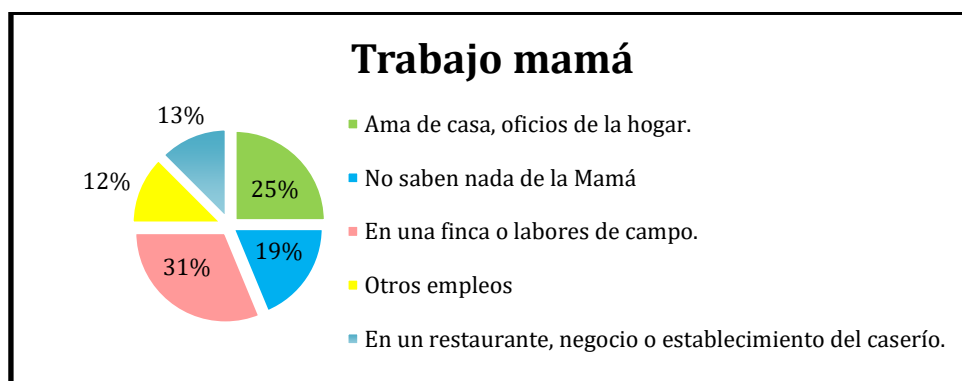
Anexo 1. Resultados de la encuesta a estudiantes

Pregunta 1. ¿En que trabaja su papá?



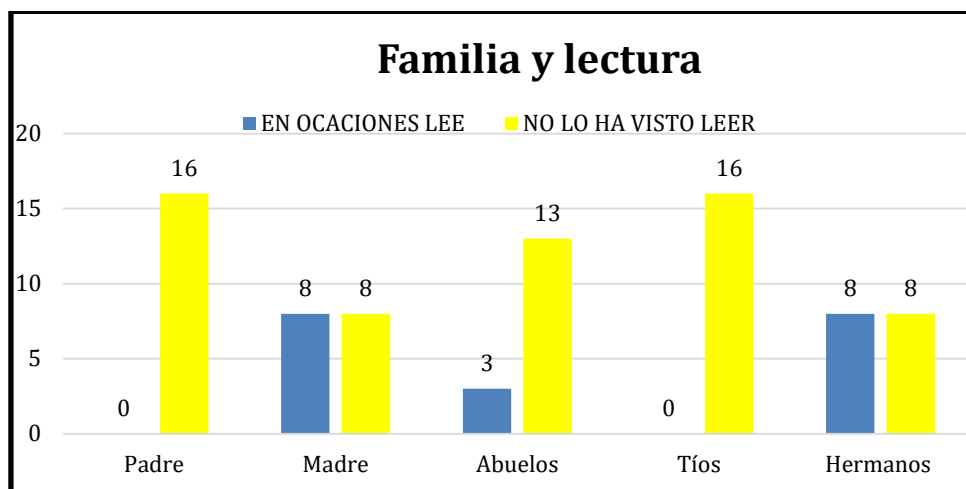
Fuente: Propia, datos recogidos mediante la aplicación del instrumento de investigación 2018.

Pregunta 2. ¿En que trabaja su mamá?



Fuente: Propia, datos recogidos mediante la aplicación del instrumento de investigación 2018.

Pregunta 3. ¿Cual de los siguiente familiares ha visto leer un libro?



Fuente: Propia, datos recogidos mediante la aplicación del instrumento de investigación 2018.

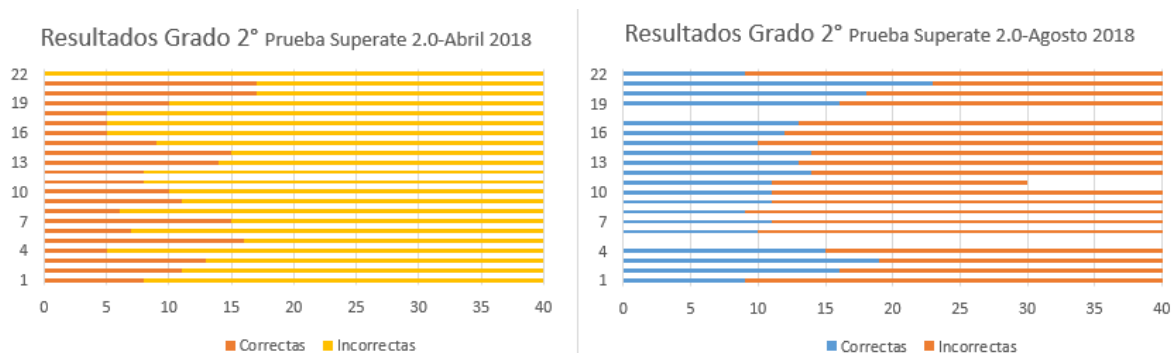
Pregunta 4. ¿Con quién vives en casa?

Resultados Básica primaria (I.E. J.M.L.C.) Prueba virtual supérate con el saber 2.0 Agosto- 2018



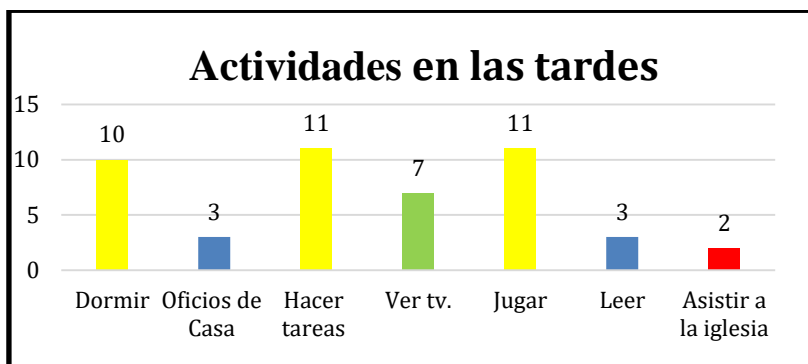
Fuente: Propia, datos tomados de la página superate.edu.co, se graficaron la cantidad de respuestas correctas por estudiantes, así como la cantidad de respuestas incorrectas y se promedió cada grado.

Pregunta 5. Paralelo de resultados pruebas saber segundo grado.



Fuente: Propia, datos recogidos de los resultados (I.E. J.M.L.C.) pruebas virtuales supérate con el saber 2.0.- 2018.

Pregunta 6. ¿Qué actividades hace con mayor frecuencia en las tardes?



Fuente: Propia, datos recogidos mediante la aplicación del instrumento de investigación 2018.

Anexo 2. Consentimiento de participación

**SOLICITUD DE CONSENTIMIENTO PARA MENORES ENTREVISTADOS EN LA
PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN DISCIPLINAR**

Fecha: _____

Lugar: _____

**AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN, SIENDO LIBRE Y VOLUNTARIA EN
EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DISCIPLINAR:**

El Kiosco Del Saber, Aprendiendo, Comprendiendo y Resolviendo.
Propuesta Lúdico - Pedagógica

A CARGO DE: Cesar Alexander Suarez Sandoval, C.C. N° 1.094.246.465, expedida en (Pamplona);
estudiante: Fundación Universitaria Los Libertadores, Regional Bogotá, D.C.; en el marco de la
propuesta de investigación requisito para grado de los estudios como Especialista En Pedagogía de la
Lúdica.

Al firmar este consentimiento acepto la participación de mi hijo de manera voluntaria en esta
Investigación. Se me informó que:

- La entrevista iba a ser grabada mediante equipo electrónico- digital (un celular).
- En cualquier momento puedo desistir de participar y retirarme de la investigación.
- Es de mi conocimiento los objetivos y propósitos del estudio.
- Se me informó los procedimientos de la entrevista.
- Tengo conocimiento de las preguntas (guion) y estoy de acuerdo que mi hijo o hija responda
de forma espontanea la entrevista según su propio criterio y opinión.

De conformidad y en uso de mis facultades psíquicas y legales firmo:

Acudiente

Firma: _____

C.C. N° _____ de _____

Estudiante (participante)

Firma: _____

D.I. _____ de _____

Anexo 3. Guión de la entrevista semiestructurada

Fecha: _____

Lugar: _____

Edad: _____

Sexo: _____

A continuación se leen una serie de preguntas con diferentes opciones de respuesta. Mencione la respuesta ó respuestas que mejor describan su realidad. Si en las opciones mencionadas no encuentra la opción que concide es la adecuada, mencione la opción “otro” y describa su respuesta.

Perfil sociodemografico.

¿Dónde vives?

- ☐ En las casas ubicadas en el caserio ☐ En una finca cercana. ☐ En el internado de I.E. ☐ Otro.

¿Con quien vive en casa?

- ☐ Con sus dos padres. ☐ Con sus abuelos. ☐ Con un familiar. ☐ Con uno de los padres. ☐ Otro.

¿En que trabaja su mamá?

- ☐ Ama de casa, oficios de la hogar.
☐ En un restaurante, negocio ó establecimiento del caserio.
☐ En una finca ó labores de campo.
☐ Otra. ¿Cuál?

¿En que trabaja su papá?

- ☐ En ocasiones trabaja y en ocasiones no trabaja.
☐ En una finca cercana.
☐ No trabaja.
☐ Realiza tareas del hogar.
☐ Otra. ¿Cuál?

Percepción del problema.

De los siguientes familiares que viven en su casa. ¿Cuál de ellas has visto leer un libro?

- ☐ Su Padre. ☐ Su Madre. ☐ Sus Abuelos. ☐ Sus Tios. ☐ Sus Hermanos. ☐ Otro. ¿Cuál?

¿Qué actividades hace en la tarde después de clase?

- ☐ Dormir ☐ Acompañar a los padres en sus labores. ☐ Hacer tareas. ☐ Leer. ☐ Jugar. ☐ Ver t.v.

¿Qué tipos de ejercicios y problemas de matemáticas le gustan realizar?

Se le facilita resolver problemas y ejercicios matemáticos, ¿Qué tipo de ejercicios se le facilitan?

Si no le gusta realizar ejercicios de matemáticas.

¿Por qué razón no le agradan?

¿Cuáles son los ejercicios que más se le dificultan?

¿Sobre qué temas le gustaría leer?

¿Qué es lo que más le gusta de la lectura? ¿Por qué?

¿Qué es lo que más te gusta en la clase de lenguaje? ¿Por qué?

¿Qué es lo que más te gusta en la clase de matemáticas? ¿Por qué?

¿Cuál es la materia preferida? ¿Por qué?

¿Qué le parece divertido? ¿por qué le divierte?

Fuente: Diseño propio.